

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya laju perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini membuat setiap orang gencar untuk ikut serta dalam pembangunan di segala aspek salah satunya di bidang kependidikan. Berdasarkan perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran.

Dalam proses intruksional (pembelajaran), sumber informasi adalah dosen, mahasiswa atau orang lain. Media berperan sebagai teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran atau secara fisik untuk menyiapkan isi/materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru ataupun siswa. Guru terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan, dan siswa terbantu karena dapat memahami materi tertentu dengan menggunakan bantuan media.

Dalam kegiatan pembelajaran di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan), umumnya dilakukan secara *team teaching* pada kelas besar yang diampu oleh lebih dari seorang guru. Dengan kondisi kelas yang besar dan pengampu lebih dari satu guru, terkadang siswa kurang bisa fokus terhadap materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan salah satunya karena cara

penyampaian yang diterapkan serta materi yang disampaikan setiap guru berbeda-beda.

Dalam penerapannya, *Adobe Flash* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif secara efektif dan efisien serta mudah diakses oleh peserta didik, sebab dunia pendidikan dituntut untuk selalu berkembang secara cepat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi.

Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Ponorogo khususnya pada program keahlian tata busana membuat pola busana wajib dipelajari setiap siswa karena membuat pola adalah langkah awal dalam membuat suatu desain busana antara lain seperti busana kerja, calana, kemeja dan lain sebagainya. Dalam membuatnya harus dilakukan secara tepat cepat dan akurat karena terdapat ilmu hitung, ilmu bangun datar, ilmu bangun ruang serta sangat mengutamakan rasa (*feel*) untuk mendapatkan pola busana yang sesuai dengan desain busana yang diinginkan.

Selama ini, pembelajaran Busana khususnya di SMKN 2 Ponorogo masih menggunakan sistem klasikal di dalam kelas dengan dipandu oleh guru secara *team teaching* dengan cara menggambar pola di papan tulis dan menggunakan modul pembelajaran yang kemudian diikuti oleh setiap siswa. Pada saat ini hal tersebut kurang efektif karena selain akan membutuhkan waktu yang lama, konsentrasi siswa juga akan terpecah dengan gerak seorang guru yang sedang mendemokan mata pelajaran pola di papan tulis.

Dengan adanya perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menunjang keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada peningkatan nilai siswa yaitu pengaruh atau

akibat yang ditimbulkan. Keefektifan tersebut diharapkan akan membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan dengan menggunakan media pembelajaran pada pelajaran membuat pola busana.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk membuat tugas akhir yang berjudul **“MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN POLA BUSANA WANITA UNTUK SISWA PROGRAM STUDY KEAHLIAN TATA BUSANA SMKN 2 PONOROGO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH”** dengan tujuan agar proses belajar mengajar pada pelajaran pembuatan pola busana bisa berjalan secara efektif dan efisien serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan program study keahlian tata busana SMKN 2 PONOROGO khususnya pada pelajaran pembuatan pola busana dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang akan diangkat dalam Skripsi ini, antara lain:

1. Bagaimana cara perancangan dan pembuatan media pembelajaran pembuatan pola busana untuk siswa dengan program keahlian tata busana kelas X SMKN 2 Ponorogo menggunakan Adobe Flash.
2. Bagaimana cara menerapkan media pembelajaran pembuatan pola busana SMKN 2 Ponorogo secara efektif menggunakan Adobe Flash.

3. Bagaimana media pembelajaran pembuatan pola busana itu bisa dipahami oleh siswa dengan program keahlian tata busana kelas X SMKN 2 Ponorogo.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat media pembelajaran pembuatan pola busana untuk siswa program keahlian tata busana kelas X SMKN 2 Ponorogo dengan menggunakan Adobe Flash.
2. Menerapkan media pembelajaran pembuatan pola busana kelas X SMKN 2 Ponorogo secara efektif dengan menggunakan Adobe Flash.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa program keahlian tata busana kelas X SMKN 2 Ponorogo khususnya pada pelajaran pembuatan pola busana dengan menggunakan media pembelajaran.

D. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah :

1. Media pembelajaran disampaikan kepada siswa menggunakan komputer atau laptop.
2. Media pembelajaran berupa isi materi, pengertian pembuatan pola busana beserta gambar polanya dan soal pilihan ganda.
3. Target pengguna adalah untuk siswa kelas X SMK program keahlian tata busana.

4. Software pendukung dalam visualisasi pembelajaran ini yaitu Adobe Flash CS3.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi pihak SMK Negeri 2 Ponorogo

- a. Secara teori hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi, membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat meningkatkan mutu belajar dalam program keahlian tata busana pada materi membuat pola busana.
- b. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, karena dengan adanya media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi membuat pola busana, maka proses belajar mengajar yang dilakukan harus mampu mengoptimalkan kondisi psikis yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

2. Bagi penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan, serta menjadi pengalaman dan tantangan yang menarik karena memperoleh ilmu yang banyak mengenai perkembangan media pembelajaran guna memenuhi tuntutan jaman. Selain itu mahasiswa mampu membuat media pembelajaran yang dibutuhkan setiap mata pelajaran baik, terutama media pembelajaran interaktif yang mengikuti perkembangan jaman serta menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi penulis untuk

mengikuti perkembangan teknologi yang cepat berkembang khususnya dalam bidang multimedia.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagian utama sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah pemilihan judul “Media pembelajaran pembuatan pola busana wanita untuk siswa program study keahlian tata busana SMKN 2 Ponorogo menggunakan adobe Flash” , rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan mengurai teori-teori yang mendasari pembahasan tentang pengertian media pembelajaran, pengertian multimedia, pengertian pola busana, pengertian tata busana, Adobe flash CS3, corel draw X3.

BAB III : METODE PENELITIAN ATAU PERANCANGAN

Bab ini merinci tahapan penelitian, objek penelitian dan metode pembelajaran pembuatan pola busana.

BAB IV : ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tahapan analisis dan desain media pembelajaran. Lalu dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah media pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penyelesaian masalah dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.